

**PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE *TEAMS GAME TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII SMP N 3 JETIS**

**Oleh:
NARMI KARLINA
NPM 13144100048**

**Program Studi Pendidikan Matematika
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Yogyakarta**

ABSTRACT

NARMI KARLINA. *The Influence of the application of cooperative learning model type Teams Game Tournament Cooperative Learning Model (TGT) to the results of learning mathematics students Class VIII SMP Negeri 3 Jetis. Faculty of Teacher Training and Education University of PGRI Yogyakarta. 2017.*

This study aims to determine whether the application of cooperative learning model type Teams Game Tournament (TGT) is more influential than the direct learning model in general in learning mathematics in terms of learning mathematics student of class VIII SMP Negeri 3 Jetis.

This research was quasi experimental by using the Pretest Posttest Control Group Design. The samples taken by simple random sampling, class VIII A chosen as control class, while class VIII D as experiment class. Data analysis technique used Kolmogorov Smirnov test, Levene Statistic test, and t-test with significance level $\alpha = 0,05$ using SPSS 16 aid.

Based on the results of the study the conclusion was cooperative learning model type Teams Game Tournament (TGT) more influential both in learning mathematics in terms of mathematics learning outcomes students of class VIII SMP Negeri 3 Jetis, this is evident from the results of statistical tests $t_{hitung} = 3,648 > t_{tabel} = 1,998$ (significant test with $\alpha = 0,05$).

Keywords: Influence, Cooperative learning model Teams Game Tournament (TGT), and result of Learning Mathematics.

ABSTRAK

NARMI KARLINA. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP Negeri 3 Jetis. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta. 2017.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) lebih berpengaruh baik daripada model pembelajaran langsung pada umumnya dalam pembelajaran matematika ditinjau dari hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis.

Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu (*Quasi Experimental*) dengan menggunakan desain penelitian *Pretest Posttest Control Group Design*. Pengambilan sampel dengan cara *simple random sampling* telah terpilih kelas VIII A sebagai kelas control dan kelas VIII D sebagai kelas eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji *Kolmogorov Smirnov*, uji *Levene Statistic* serta uji t dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ menggunakan bantuan *SPSS 16*.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) lebih berpengaruh baik dalam pembelajaran matematika ditinjau dari hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Jetis, hal ini terbukti dari hasil uji statistik $t_{hitung} = 3,648 > t_{tabel} = 1,998$ (uji signifikasikan dengan $\alpha = 0,05$).

Kata Kunci : Pengaruh, Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT), dan Hasil Belajar Matematika.

A. PENDAHULUAN

Hasil Belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengikuti kegiatan belajar. Proses belajar yang tidak monoton perlu diterapkan agar mampu membuat siswa menjadi aktif, kreatif, inovatif sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi kegiatan belajar mengajar di kelas VIII SMP N 3 Jetis, peneliti melihat masalah: minimnya keaktifan siswa sehingga antusias siswa terhadap mata pelajaran matematika belum nampak. Pada proses pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga pembelajaran menjadi monoton. Hal tersebut terlihat dari beberapa siswa yang kurang terlibat dalam pembelajaran, cenderung tidak semangat belajar, beberapa siswa yang bosan, mengantuk, berbicara dengan teman serta ketika diberikan tugas kebingungan menyelesaikannya dengan baik sehingga berdampak pada hasil belajar matematika menjadi rendah. Rendahnya hasil belajar matematika siswa SMP N 3 Jetis juga dapat dilihat dari hasil Ujian Nasional (UN) kelas XI tahun 2016/2017 dengan rata-rata nilai matematika sebesar 50,12. Rata-

rata nilai matematika menempati urutan 4 dari 4 mata pelajaran yang diujikan.

Rekap hasil Ujian Nasional kelas IX tahun 2016/2017 dapat dilihat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1
Hasil UN kelas IX SMP N 3 Jetis tahun 2016/2017

Bahasa Indonesia	Bahasa Inggris	Matematika	IPA
80,73	56,85	50,12	59,19

Adapun rata-rata hasil belajar matematika kelas VII adalah 40,57. Rendahnya hasil belajar matematika dapat dilihat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2
Hasil UKK kelas VII tahun 2016/2017 SMP N 3 Jetis

Kelas A	Kelas B	Kelas C	Kelas D	Kelas E
39,85	35,89	42,77	40,25	44,08
Rata-rata = 40,57				

Berdasarkan masalah tersebut menunjukkan bahwa sebagian besar siswa kelas VII SMP N 3 Jetis belum mampu mendapatkan hasil belajar yang baik. Jika keadaan ini dibiarkan terus menerus, maka akan berakibat pada tujuan pembelajaran yang sulit untuk dicapai dan hasil belajar siswa semakin menurun. Oleh karena itu, adanya proses belajar yang tidak monoton maka perlu diterapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan mampu membuat siswa menjadi aktif, kreatif, inovatif sehingga berdampak pada hasil belajar matematika siswa. Salah satu model pembelajaran yang digunakan adalah *Teams Games Tournament* (TGT). Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran dalam kelompok-kelompok belajar beranggota 3-4 siswa, dengan melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status dan di dalam pembelajaran adanya permainan dengan anggota-anggota kelompok lain untuk memperoleh skor bagi kelompok mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk turnamen berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Menurut Aris Shoimin (2014:207-208), Kelebihan *Teams Game Tournament* (TGT) adalah sebagai berikut:

1. Melatih siswa mengungkapkan atau menyampaikan gagasan atau idenya.
2. Menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompoknya.
3. Membuat siswa lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran.
4. Membuat siswa lebih rileks dan senang dalam mengikuti pelajaran karena adanya kegiatan berupa *game* dan *tournament*.

B. KAJIAN TEORI

1. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Depdiknas (2013:6) pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan strategi pembelajaran melalui kelompok kecil, siswa yang saling bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Menurut Rusman dalam (Nurulhayati, 2013:203) pembelajaran kooperatif adalah strategi pembelajaran yang melibatkan partisipasi siswa dalam satu kelompok kecil untuk saling berinteraksi.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang melibatkan semua siswa untuk saling berinteraksi dan saling kerjasama di dalam kegiatan pembelajaran dengan tujuan menciptakan keterampilan sosial siswa.

2. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT)

Menurut Aris Shoimin (2014:203) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan siswa sebagai tutor sebaya dan mengundang unsure permainan. Menurut Fathurrohman (2014:72) *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4 atau bisa lebih, siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Langkah-langkah (sintaks) *Teams Game Tournament* (TGT) menurut Aris Shoimin (2014:203-207) yang akan digunakan dalam pelaksanaan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3
Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif tipe
***Teams Game Tournament* (TGT)**

Fase	Indikator	Peran Guru
Fase 1	Penyajian kelas	Guru menyajikan materi pembelajaran berupa tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa. Pada penyajian kelas guru harus melibatkan siswa serta dituntut untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, seperti mengajukan pertanyaan, menjawab pertanyaan yang diajukan guru, dan siswa menyampaikan jawaban.
Fase 2	Belajar dalam kelompok	Setiap kelompok terdiri dari 3-4 siswa yang anggota heterogen. Guru membimbing siswa agar dalam

		kelompoknya siswa saling diskusi dan saling bertukar pendapat antar anggota kelompok.
Fase 3	Permainan (<i>Game</i>)	<i>Game</i> dimainkan oleh perwakilan dari tiap-tiap kelompok pada meja yang telah dipersiapkan. Permainan dilakukan kelompok dengan menjawab pertanyaan dengan waktu yang telah ditentukan. Kelompok yang benar akan mendapatkan skor dan skor tersebut dikumpulkan.
Fase 4	Pertandingan (<i>Tournament</i>)	Pertandingan yang dijalankan dengan mengerjakan soal yang diberikan oleh guru dengan batas waktu yang telah ditentukan. Kelompok yang menjawab benar dan cepat mendapatkan skor.
Fase 5	Penghargaan kelompok	Penghargaan diberikan kepada kelompok yang mendapatkan skor tertinggi. Kesempurnaan tersebut menandakan bahwa mereka telah memiliki pemahaman yang baik terhadap materi yang diberikan.

3. Hasil belajar

Menurut Ahmad Susanto (2013:5) hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan pembelajaran. Menurut Nana Sudjana (2011:22) dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kullikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari Beyamin Bloom yang secara garis besar membagi menjadi tiga ranah, yakni ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotorik.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian eksperimen. Adapun jenis penelitian ini yaitu eksperimen semu (*Quasi Experimental*), yaitu penelitian yang tidak dapat mengontrol semua variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen. Rencana penelitian yang digunakan adalah desain *Quasi Experimental* dengan bentuk *Pre-Test Post-Test Control Group Design*. Desain ini diawali dengan pemilihan dua kelas yang masing-masing dipilih secara random (R). Kelas pertama tidak diberi perlakuan dan kelas kedua (eksperimen) diberikan perlakuan (X). Desain penelitian tersebut dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 4

Randomized Subjects Pre-Test Post-Test Control Group Desain

Kelas	<i>Pretest</i>	Perlakuan	<i>Posttest</i>
Kontrol	O_1	-	Q_1
Eksperimen	O_2	X	Q_2

Keterangan:

O_1 : *Pretest* kelas Kontrol

O_2 : *Pretest* kelas Eksperimen

X : Pembelajaran menggunakan model *Teams Game Tournament* (TGT)

Q_1 : *Posttest* kelas Kontrol

Q_2 : *Posttest* kelas Eksperimen

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams Game Tournament* (TGT) sebagai berikut:

Tabel 5

Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran untuk Guru

	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
Persentase	100%	96.88%	96.67 %
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Tabel 6

Hasil Keterlaksanaan Model Pembelajaran untuk Siswa

	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
Persentase	84.74 %	96.88%	90,81 %
Kriteria	Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil pengamatan ranah afektif siswa dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7
Hasil Pengamatan Ranah Afektif Siswa

	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
Persentase	87,5 %	90,675 %	89,0875 %
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil pengamatan ranah psikomotorik siswa dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 8
Hasil Pengamatan Ranah Psikomotorik Siswa

	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Rata-rata
Persentase	88, 125%	82, 5%	86,25%
Kriteria	Sangat Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Setelah selesai pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol siswa mengerjakan soal *posttest* untuk mengetahui kemampuan hasil belajar matematika siswa. Analisis data akhir meliputi uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Pada penelitian ini, uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov-Smirnov* dengan bantuan *SPSS 16*. Diketahui data *posttest* kelas kontrol sebesar $P\text{-value (sig)} = 0,117 \geq \alpha (0,05)$ sehingga H_0 diterima dan data *posttest* kelas eksperimen sebesar $P\text{-value (sig)} = 0,96 \geq \alpha (0,05)$ sehingga H_0 diterima. Dapat disimpulkan bahwa kelas tersebut berdistribusi normal.

Uji homogenitas menggunakan uji *Levene Statistic* dengan bantuan *SPSS 16*. Diketahui bahwa $P\text{-value (sig)} = 0,469 \geq \alpha (0,05)$ sehingga H_0 diterima, artinya bahwa kedua data tersebut homogen.

Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berpengaruh baik daripada model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 3 Jetis.

Uji hipotesis

a) Menentukan hipotesis

$H_0 : \mu_1 \leq \mu_2$ rata – rata hasil belajar matematika siswa yang memperoleh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) lebih kecil daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung.

$H_1 : \mu_1 > \mu_2$ rata – rata hasil belajarsiswa yang memperoleh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) lebih besardaripada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung.

b) Menentukan t_{hitung}

Perhitungan :

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \cdot n_2}}}$$

$$\text{dengan } S_{gabungan} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Dari data tersebut diperoleh:

$$\begin{array}{lll} \bar{X}_1 = 60 & s_1^2 = 134 & n_1 = 32 \\ \bar{X}_2 = 49 & s_2^2 = 157 & n_2 = 32 \end{array}$$

$$\begin{aligned} S_{gabungan} &= \sqrt{\frac{(n_1 - 1)s_1^2 + (n_2 - 1)s_2^2}{n_1 + n_2 - 2}} \\ &= \sqrt{\frac{(32 - 1)134 + (32 - 1)157}{62}} \\ &= \sqrt{145.5} \\ &= 12.062 \end{aligned}$$

Dari perhitungan diatas, diketahui variansi data tersebut homogen maka diperoleh:

$$\begin{aligned} t_{hitung} &= \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S_{gabungan} \sqrt{\frac{n_1 + n_2}{n_1 \cdot n_2}}} \\ &= \frac{60 - 49}{12.062 \sqrt{\frac{32 + 32}{32 \cdot 32}}} \\ &= \frac{11}{12.062 \sqrt{0.0625}} \\ &= \frac{11}{12.062 \times 0.25} \\ t_{hitung} &= 3.648 \end{aligned}$$

c) Menentukan $t_{tabel} = t_{(\alpha, dk)} = t_{(0.05, 62)} = 1.998$

d) Kriteria pengujian hipotesis

Nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$

e) Keputusan

Berdasarkan hasil perhitungan uji hipotesis maka diperoleh H_0 ditolak dan H_1 diterima.

f) Kesimpulan

Rata – rata hasil belajar siswa yang memperoleh model pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) berpengaruh baik daripada siswa yang memperoleh model pembelajaran langsung.

E. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dari penelitian ini, diperoleh kesimpulan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) berpengaruh baik dari pada model pembelajaran langsung terhadap hasil belajar matematika siswa kelas VIII SMP N 3Jetis.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Halim F. 2012. *Matematika Hakikat dan Logika*. Yogyakarta: Ar-Ruzz media.
- Abdul Majid. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agus Suprijono. 2010. *Cooperative Learning teori & aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamediam.
- Ali Hamzah dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anas Sudijono. 2008. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Anisa Rahmi, dkk. 2013. "Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SMP 2 Bukittinggi tahun pelajaran 2012/2013" *Jurnal Ilmu Pendidikan*, (Online), (jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/MTK/article/view/9921, diunduh 17 Januari 2017).
- Arikunto S dan Jabar. 2014. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aris Shoimin. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Asep Jihat dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Budiningsih Asri. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2013. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa.
- Fathurrohlim. 2014. *Model-model pembelajaran inovatif*. Yogyakarta. Ar-Ruzz. Media.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamzah. 2013. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Herman. 2010. *Strategi Mengajar belajar Matematika*. Malang: Penerbit IKIP Malang.

- Ibrahim, dkk. 2009. *Strategi Pembelajaran Matematika*. Yogyakarta: Teras.
- Isjoni. 2011. *Cooperatif Learning Efektifitas pembelajaran Kelompok*. Bandung: ALFABETA.
- Juliansyah Noor. 2012. *Metodologi Penelitian*. Purnama Media Grup.
- Jumanta Hamdayama. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Cetakan Pertama.
- Kurnia Eka Lestari. 2015. *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- M. Cholik Adinawan dan Sugijono. 2006. *Matematika untuk SMP/MTs kelas XI*. Jakarta: Erlangga.
- Miftahul Huda. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembagian Kelompok*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nana Sudjana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Purwanto M. Ngalim. 2011. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Robert E. Slavin. 2013. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Rusman. 2013. *Model-model Pembelajaran Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudiarta. 2009. *Pengembangan dan Implementasi Pembelajaran Matematika Berorientasi Pemecahan Masalah Kontekstual Open-Edid*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Ikip Negeri Singaraja.
- Sugihartono. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2012. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Suharsimi Arikunto. 2012. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sukardi. 2008. *Evaluasi Pendidikan Prinsip dan Operasionalnya*. Yogyakarta: Bumi Aksara.
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperatif Learning teori & aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syofian Sirregar. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.
- Tim Peninjau. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi Universitas PGRI Yogyakarta April 2014*. Cetakan Kedua. Yogyakarta.
- Trianto. 2015. *Model-model pembelajaran inovatif berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wina Sanjaya. 2009. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Yesika Yulianti, 2012. *Pengaruh Model Pembelajaran Teams Game Tournament (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas VIII pada materi balok dan kubus*. (Kuasi eksperimen di SMP N 2 Tanggerang). Tidak diterbitkan. Semarang: Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Semarang).